

BERPIKIR KRITIS KREATIF (Sebuah Model Pendidikan di Bidang Desain Interior)

Laksmi Kusuma Wardani

Dosen Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra Surabaya

ABSTRAK

Pada dasarnya mendesain adalah sebuah proses yang melibatkan alat untuk memproses (informasi), subjek yang diproses (masalah) dan pemroses (pendesain). Sedangkan kualitas desain tidak hanya diukur dari orisinalitas dan daya kreativitas seseorang dalam menampilkan desain, tapi juga dari penalarannya untuk menguraikan, menjabarkan, menganalisis dan memecahkan masalah yang dihadapi, kemudian mengambil keputusan yang terbaik. Dan untuk mencapai hasil yang optimal diperlukan suatu metodologi berpikir tertentu, baik dalam kurikulum maupun pelaksanaannya.

Sebagai jurusan di bidang seni dan desain, desain interior berupaya membentuk *integrated professional* dengan mempertautkan bidang keilmuan, teknologi, kesenian, dan profesionalisme. Materi kurikulum diarahkan pada pemahaman teoritis tentang kaidah perencanaan dan perancangan ruang dalam pendekatan teknis dan estetis. Sedangkan untuk menunjang proses belajar mengajar dan profesionalisme, pelaksanaan pendidikan dititikberatkan pada pengembangan kreativitas, pengembangan wawasan keilmuan dan akademik serta pembekalan dasar keahlian, dengan penekanan pada ranah kognitif, psikomotorik dan afektif, yang mendorong peserta didik untuk berpikir divergen dan konvergen.

Kata kunci : pendidikan berpikir, kritis, kreatif.

ABSTRACT

Basically, designing is a process that involve means to process (information), subjects processed (problem) and the processors (designer). On the other hand, design quality is not only measured from one's originality and creativity in implementing the design but also from his reasonability to explain, elicit, analyze and solve his problems, then he should make his best decisions. To acquire optimal results, he needs certain thinking methods both in curriculum and in its implementation.

As a major in art and design, interior design tries to form integrated professional design by integrating science, technology, art, and professionalism. Curriculum material is directed to the essence of space planning and structuring in technical and aesthetic approaches. On the other hand, to support learning and teaching process and its professionalism, the implementation of education focuses on the development of creativity, academic and science knowledge, and the training of basic skills and emphasizes cognitive, psychomotoric, and affective, matters to encourage trainees to think in divergent and convergent manner.

Key words: *thinking education, critical, creative.*

PENDAHULUAN

Peranan pendidikan adalah menyiapkan generasi masa depan yang lebih baik dari generasi sekarang. Harus disadari bersama, bahwa kita saat ini berada di era globalisasi, abad 21, abad interkoneksi antara kecepatan, kompleksitas, dan ketidakpastian, sehingga hanya mereka yang memiliki kemampuan yang lebih, kreatif dan profesional yang akan tetap *survive*. Oleh karenanya, pendidikan harus mampu menyiapkan generasi yang dengan cepat mampu menjawab tantangan, mampu menyelesaikan problema, kritis, kreatif, inovatif dan profesional, sesuai dengan bidangnya masing-masing, dalam kondisi budaya yang berwawasan nasional, regional dan global.

Pendidikan dituntut pula untuk menghasilkan tenaga-tenaga peneliti untuk meningkatkan kualitas dan bobot akademik. Salah satu visi dan misi perguruan tinggi adalah sebagai agen perubahan (*agent of change*), realisasinya dapat diukur dari *output* yang dihasilkan, yakni hasil-hasil kreativitas dan produktivitas dari sebuah perguruan tinggi, baik itu di bidang pendidikan, penelitian/pengkajian maupun pengabdian masyarakat. Adanya Tri Dharma Perguruan Tinggi yang dilontarkan oleh (alm) Nugroho Notosusanto dengan substansi operasionalnya melalui Tri Karya Perguruan Tinggi (Institusionalisasi, Profesionalisasi, dan Transpolitisasi) menjadi semacam penegasan arah dalam menganalisis perubahan yang tidak pasti (hal ini berkaitan dengan penyiapan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu memberikan *out come* bagi masyarakat dan perguruan tinggi yang bersangkutan setelah lulus dan bergabung dengan masyarakat), sehingga kecepatan perubahan yang terjadi harus dihadapi dengan kemampuan belajar yang baik. Sedangkan peningkatan kompleksitas dan ketidakpastian harus dihadapi dengan kemampuan menganalisis situasi secara logis, dan memecahkan masalah secara kreatif.

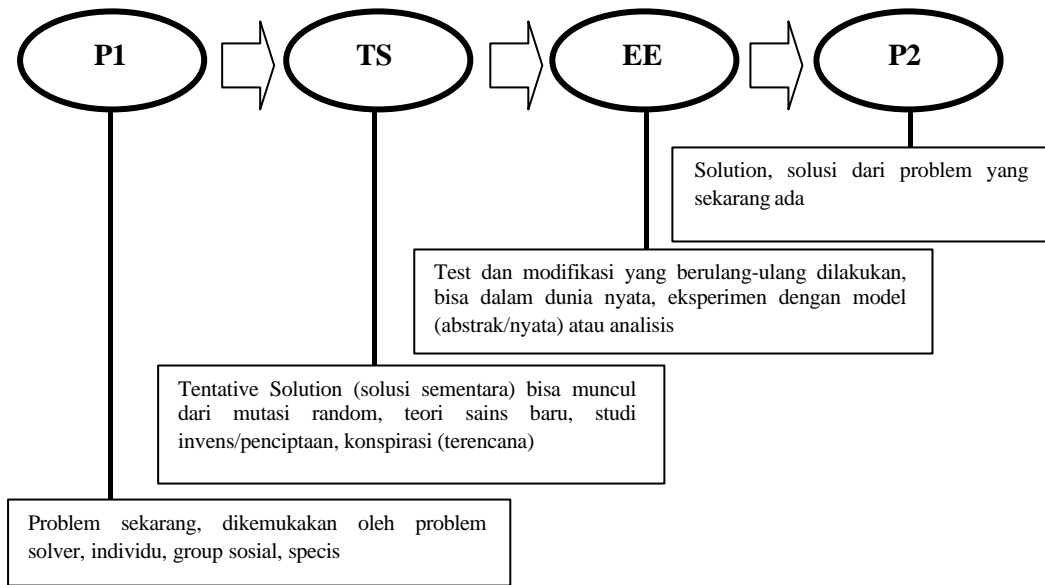
Memperhatikan hal tersebut, diperlukan kesadaran diri untuk melakukan introspeksi dan *self evaluation*, agar berbagai persoalan dan kelemahan dapat segera dicari pemecahannya. Dalam konteks ini, peserta didik perlu mendapatkan bekal pengetahuan yang cukup di bidangnya, menguasai ilmu pendukung lainnya, terampil, berwawasan nilai luhur budaya bangsa, berkesenian, peka terhadap perkembangan dan perubahan zaman, mampu memanfaatkan teknologi informasi untuk memenangkan persaingan global, tanggap dalam mengadaptasi keinginan pasar, memiliki kemampuan untuk

menghasilkan desain yang baik atau menelorkan temuan-temuan ilmiah baru dan orijinal berdasarkan analisis yang kritis, selektif, dan komprehensif.

PENDEKATAN PEMIKIRAN DESAIN

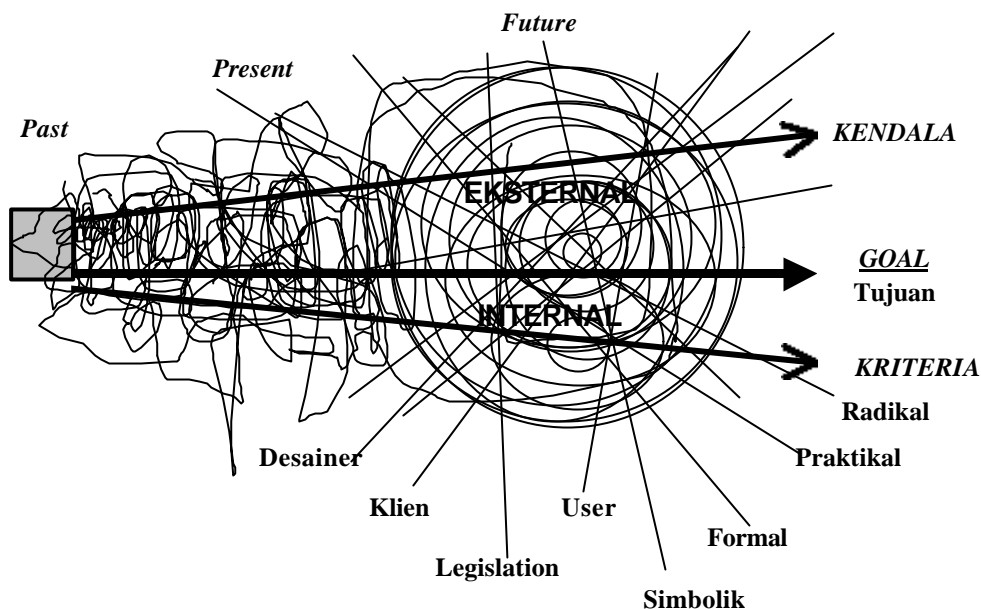
Saat ini, pendekatan tradisional dalam desain yang menekankan intuisi, dan kepekaan estetis peserta didik belum menjamin terpecahkannya sebuah permasalahan. Akal sehat saja tidak cukup untuk menjadi bekal merencana sesuatu, namun ada kalanya akal sehat dapat disajikan dengan argumentasi yang meyakinkan dan dapat diterima sebagai kebenaran. Dalam hubungan ini apabila kita menengok ke belakang, Aristoteles pun pernah keliru, dimana pendapatnya tentang gerak (*motion*) bertolak belakang dengan pendapat Newton. Padahal, pendapat Aristoteles sangat sesuai dengan akal sehat sedangkan Newton tidak. Aristoteles adalah orang pertama yang secara sistematis menyelidiki hakikat dan metode ilmu pengetahuan serta melihat ilmu falsafah sebagai logika, fisik, dan etik. Selain itu ia dianggap sebagai bapak logika, karena Aristoteleslah yang pertama kali menggunakan cara berpikir yang teratur dalam suatu sistem (Widagdo, 1993:32-34). Sumbangannya terbesar dalam ilmu logika adalah tentang deduksi dan induksi, dalam pengembangannya kemudian metode deduksi lebih cenderung dipergunakan dalam pembuktian ilmiah, dengan menguraikan dan merinci masalah-masalah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, namun bukan berarti bagian-bagian yang kecil tersebut dapat menentukan dan memberi gambaran bentuk keseluruhan masalah.

Dalam pembuktian ilmiah untuk mendapatkan kebenaran, dan apakah kebenaran itu masih difalsifikasi, meminjam istilah Popper yang meragukan sesuatu, merupakan langkah awal untuk lebih dalam memahami sebuah permasalahan (Semiawan, 1999:46). Dalam hal ini kegiatan pemikiran desain menggunakan metode pertumbuhan pengetahuan lewat konlektur dan refutusi (gagasan tentang cara belajar dari kesalahan).



Bagan 1. Problem Solving Menurut Popper (Popper, 1979)

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa proses perancangan dalam desain tidak bisa lagi hanya bertumpu pada akal sehat, pengalaman empirik, dan kontemplasi seseorang saja. Masalah yang dihadapi semakin kompleks, sehingga kualitas desain tidak hanya diukur dari orisinalitas dan daya kreativitas peserta didik dalam menampilkan desain, tapi juga dari penalarannya untuk menguraikan, menjabarkan, menganalisis dan memecahkan masalah yang dihadapi, kemudian mengambil keputusan yang terbaik. Dalam hal ini peserta didik perlu dikondisikan untuk berpandangan secara holistik terhadap berbagai masalah, dan bahkan melampaui lingkup pengaruh langsung untuk mencari kemungkinan-kemungkinan lain. Peserta didik harus mampu mewujudkan keteraturan dari kekacauan (berpikir sistematis) untuk membentuk suatu keteraturan *order of importance*, menjangkau inti permasalahan, mengabstrasikan-menyuling hingga esensinya atau aspek-aspek informasi utama.



Bagan 2. Kompleksitas masalah dalam desain (Pena, 1977)

Pada dasarnya mendesain adalah sebuah proses yang melibatkan alat untuk memproses (informasi), subyek yang diproses (masalah) dan pemroses (pendesain). Desain merupakan hasil dari sebuah proses berpikir yang berlandaskan pada ilmu pengetahuan yang bersifat rasional dan pragmatis. Dan untuk mencapai hasil yang optimal diperlukan suatu metodologi berpikir tertentu, baik dalam kurikulum maupun pelaksanaannya, yaitu sebuah upaya mencari dan menemukan (*inventive*) pemecahan desain secara sistematis, dengan strategi desainnya adalah merumuskan masalah yang paling optimal dari *constrain* yang ada. Dalam proses merancang, hal inilah yang merupakan inti dalam desain.

MODEL PENDIDIKAN BERPIKIR

Metode berpikir untuk mendapatkan pemecahan desain sebenarnya sudah lama kita kenal, sebagai contoh adalah proses berpikirnya Sokrates (bapak *Erkenntnis Theori*). Bagi Sokrates, pertanyaan 'apa' lebih penting daripada 'apa sebab'. Sokrates mengembangkan metode bertanya yang dapat membantu lawannya untuk berpikir, dengan diskusi, bertanya, dan berdebat diharapkan dapat dilahirkan pikiran-pikiran baru dengan metode induksi sampai dengan definisi. Dalam hal ini Sokrates membantu melahirkan pikiran

baru, pikiran yang mendekatkan pada kebenaran (Widagdo, 1993:33). Metodologi pendekatan desain dengan prinsip yang sama dengan Sokrates masih dianut sampai sekarang dalam dunia pendidikan, dimana metode berpikir, proses merencana dan produk akhir (hasil) menjadi sangat penting dalam pemecahan desain.

Sebagai jurusan dibidang seni dan desain, desain interior berupaya membentuk *integrated professional* dengan mempertautkan bidang keilmuan, teknologi, kesenian, dan profesionalisme. Untuk mendukung hal tersebut, dibutuhkan suatu pendidikan berpikir kreatif yang terpadu. Rofi'uddin (2000:73-78) mengemukakan 3 aspek pokok yang harus diperhatikan dalam mengembangkan pendidikan berpikir yang efektif, yaitu aspek kurikulum, aspek strategi belajar mengajar dan aspek *assesment*. Materi kurikulum harus mencakup topik-topik yang terdapat dalam berbagai mata kuliah, dapat mengembangkan kemandirian dan rasa tanggungjawab, dapat menguasai teknik berpikir, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis-kreatif. Strategi belajar mengajar difokuskan pada pengolahan informasi, pengkonseptualisasian, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan pengevaluasian informasi secara kritis dan kreatif. Model pengajaran dilakukan dalam 3 tahap, yakni tahap kognitif, tahap asosiatif dan tahap otonomis. *Assesment* difokuskan pada proses dan produk berpikir. Sedangkan materi pembelajaran pendidikan berpikir antara lain meliputi ketrampilan memfokuskan, memperoleh informasi, mengingat (*encoding, recalling*), mengorganisasi, menganalisis, meng-generalisasikan, mengintegrasikan, dan ketrampilan mengevaluasi.

Di bidang desain interior, kurikulum perancangan diarahkan pada peningkatan penalaran (kognitif) peserta didik dalam menguraikan, menjabarkan, menganalisis, memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang tepat dan cepat, dengan pendekatan keilmuan, teknis dan estetik. Sedangkan untuk menunjang proses belajar mengajar dan profesionalisme, pelaksanaan pendidikan dititikberatkan pada pengembangan kreativitas, pengembangan wawasan keilmuan dan akademik, pembekalan dasar keahlian, serta peningkatan ranah afektif dan psikomotorik.

KONSEP KREATIVITAS

Ada banyak metode belajar mengajar yang bisa digunakan, tetapi apapun metodenya yang terpenting adalah dalam pelaksanaannya harus ada jaminan bahwa kreativitas

peserta didik tidak mati, bahkan harus dibina dan dikembangkan. Dalam hal ini, mengutip ungkapan A. N. Whitehead dalam Buchori (2000:123), jika pengetahuan tidak mengenai sasaran untuk membangkitkan daya imajinasi dan kreativitas, pendidikan tinggi itu gagal dan tidak punya hak hidup.

Dalam proses belajar mengajar di bidang desain, pelatihan berpikir kreatif merupakan hal terpenting untuk merangsang munculnya gagasan. Hal ini disebabkan karena kreativitas merupakan kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya baru, berguna (*useful*), dapat dimengerti (*understandable*) dan dapat dibuat di lain waktu. Cara kerja kreatif pada umumnya aktif mencari, yang ditandai dengan kelancaran, keluwesan, keorisinalan dan ketelitian. Berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan-gunaan, dan keragaman jawaban. Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan berpikir atau memberi gagasan secara lancar, lentur, dan orisinal, serta mampu mengelaborasi suatu gagasan (Munandar, 1987:47-50). Kelancaran dalam berpikir disini adalah kemampuan dalam penyampaian gagasan secara cepat. Sedangkan kelenturan (fleksibilitas) adalah mampu memberikan gagasan yang beragam, bebas dan perseverasi. Orisinalitas dalam berpikir adalah kemampuan untuk memberikan gagasan yang secara statistik unik dan langka untuk populasi tertentu dan kemampuan untuk melihat hubungan atau kombinasi-kombinasi baru antara macam-macam unsur atau bagian. Sedangkan kemampuan mengelaborasi adalah kemampuan untuk mengembangkan, merinci dan memperkaya suatu gagasan (Utami Munandar dalam Kiswandono, 2000). Hal yang sering terjadi ketika peserta didik harus mengambil keputusan adalah menggunakan informasi yang ia miliki, untuk meramalkan suatu keadaan mendatang yang belum terjadi kecuali pemikiran atau prediksinya benar. Itu hanya sebatas ada dalam angan-angan dan imajinasi mereka. Hasil akhir dari mendesain harus diasumsikan sebelum cara-cara mencapainya (pemecahan masalah) diperoleh dan dijajagi.

Sedangkan peran imajinasi yang merupakan kartu '*truf*' bagi peserta didik adalah memungkinkannya menghindari ketidaksesuaian antara pemecahan satu dengan yang lainnya. Imajinasi mempunyai peranan penting untuk menerawang hal-hal baru yang belum diketahui karena perumusan-perumusan fakta melalui metode empiris hanya dapat mengungkap kenyataan objektif, sedangkan pengetahuan itu bagi kehidupan melewati

dimensi personal terkandung ambiguitas, ada unsur senang atau tidak senang, baik atau buruk, indah atau tidak indah, cinta atau benci, gembira dan sedih, identitas diri dan harga diri. Semua unsur itu terdapat dalam diri peserta didik, yang sering kali keputusan yang diambil bertentangan dengan saintifik. Inilah yang disebut '*human*'. Namun demikian, karena semua relatif bukan berarti tidak ada kebenaran objektif. Kebenaran objektif itu diperlukan dalam kaitan kita bersosialisasi dalam masyarakat, sebagai tolok ukur, abstraksi, dan status quo pengetahuan yang diakui atau dikenal (Buchori, 2000:124)

Menurut Cropley (dalam Munandar, 2002) keberbakatan peserta didik merupakan gabungan antara kemampuan konvensional (ingatan baik, berpikir logis, pengetahuan faktual, kecermatan, dan sebagainya) dan kemampuan kreatif (menciptakan gagasan, mengenal kemungkinan alternatif, melihat kombinasi yang tidak diduga, memiliki keberanian untuk mencoba sesuatu yang tidak lazim, dan sebagainya). Kepekaan untuk melihat secara detil permasalahan menuntut mereka berpikir secara objektif, logis, berpikir kreatif dan alternatif. Peserta didik perlu mengetahui keadaan sekarang (baik itu perubahan, perkembangan ataupun inovasi desain) sebelum mereka dapat meramalkan keadaan masa depan, mereka memerlukan keraguan ilmiah dan kemampuan untuk mengadakan dan mengamati hasil-hasil suatu eksperimen yang dikendalikan. Selain itu, pendekatan artistik menjadi relevan bilamana peserta didik harus menemukan jalan melalui sejumlah alternatif, sambil mencari pola yang konsisten dan baru yang akan mendasari keputusan-keputusan mereka. Dalam pendekatan ini dibutuhkan suatu pikiran yang cepat tanggap atau analog yang mewakili bentuk-bentuk dari masalah.

PENDIDIKAN BERPIKIR KRITIS KREATIF DI STUDIO DESAIN

Pendidikan berpikir dengan pendekatan terpadu diperlukan di dunia pendidikan, tidak hanya di bidang seni dan desain saja, diperlukan suatu iklim yang kondusif, yang memang dikondisikan untuk merangsang kreativitas, misalnya bersikap terbuka, memberikan kesempatan untuk mengembangkan gagasan (tidak membatasi imajinasi), menjalin suasana saling menghargai dan menerima, mendorong berpikir divergen (proses berpikir ke semua arah dan menghasilkan berbagai alternatif pemecahan) dan konvergen (proses berpikir yang mencari jawaban tunggal yang paling cepat), keamanan dan kenyamanan berpikir eksploratif, dan memberi kebebasan dalam pengambilan keputusan.

Selain ciri-ciri ranah afektif (sikap dan nilai) sebagai bagian dalam perilaku kreatif (seperti penerimaan, partisipasi, dan penilaian atau penentuan sikap), pengembangan kognitif (penalaran) dan psikomotorik juga sangat penting. Pengembangan kemampuan internal ranah kognitif dari Blom termasuk didalamnya antara lain kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Sedangkan pengembangan kategori jenis perilaku ranah psikomotorik antara lain persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan, dan kreativitas.



Gambar 1. Metode evaluasi dengan presentasi membantu peserta didik mengembangkan kemampuan afektif.

Jika peserta didik diminta memecahkan persoalan (*creative problem solving*) atau merencanakan suatu proyek, berarti mereka mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, mengembangkan sudut pandang yang berbeda, berimajinasi, berempati dan menata kembali informasi yang diserap secara akurat, terstruktur dan terjadilah proses berpikir kreatif. Tetapi, seseorang yang berpikir kreatif bukanlah seorang yang pandai berimajinasi saja, namun juga seorang yang tahu cara mengumpulkan data, membuat evaluasi, dan tahu pula kapan harus bertindak (mewujudkan imajinasinya menjadi kenyataan), sehingga apa yang diangan-angankan oleh seseorang dapat pula dilaksanakan oleh orang lain.

Pada dasarnya setiap orang memiliki potensi kreatif, tetapi dibutuhkan kondisi-kondisi tertentu, baik kondisi-kondisi eksternal (dari lingkungan dalam arti kata sempit dan luas, mencakup kondisi sosio-kultural dan politis) maupun kondisi-kondisi internal (pribadi, dalam diri individu) agar dapat muncul, tumbuh dan terwujud menjadi karya-karya kreatif yang bermakna untuk individu dan masyarakat. Jadi, hasil kegiatan kreativitas disini merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubah di dalam peserta didik maupun lingkungan dapat menunjang atau menghambat upaya kreatif. Implikasinya adalah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan.



Gambar 2. Penataan ruang studio dan perabotnya harus mendukung suasana belajar kreatif.

Memperhatikan hal tersebut, kegiatan-kegiatan kreatif yang dilaksanakan di studio desain interior perlu direncanakan atau diprogram dengan sangat 'ketat', harapannya adalah tujuan lebih jelas, sasaran tercapai dan kontrol lebih mudah. Selain itu, diperlukan modul waktu yang tepat (kapan harus berpikir kreatif dan kapan harus berpikir logis) dengan tahapan-tahapan desain yang jelas dan kertas tugas yang lengkap dengan panduan yang bersifat instruksi-instruksi.

Wujud pelatihan di studio desain interior yang harus dilakukan menurut Istiawati (2000:8) berupa:

1. Pelatihan terhadap berpikir kritis : *test information* ;
 - a. *Desk crit* atau kegiatan kritik yang melibatkan tutor, pengguna, klien ataupun pakar yang berkompeten di bidangnya.
 - b. Evaluasi hasil karya yang dipresentasikan secara display, verbal, dan visual tiga dimensi.
2. Pelatihan terhadap berpikir kreatif atau berpikir alternatif : *image information* ;
 - a. Forum diskusi sumbang saran dan sejenisnya yang bertujuan memperkaya informasi termasuk pengkondisian saling lihat-saling dengar.
 - b. *Exhibition* atau gelar karya terbaik antar mahasiswa

Terjadinya proses desain yang berorientasi pada aktivitas-aktivitas pemecahan masalah atau *problem solving* menurut Wallas, Lawson dkk., serta Campbell & Olson menggunakan tahapan-tahapan sebagai berikut.

Tabel 1: Langkah-langkah proses berpikir kreatif (Arifin, 2002:48)

Sources	Steps
Wallas (1978)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Preparation</i> 2. <i>Incubation</i> 3. <i>Illumination</i> 4. <i>Verification</i>
Lawson (1980)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>First Insight</i> 2. <i>Preparation</i> 3. <i>Incubation (consisted of illumination and verification)</i>
Campbell and Olson (Mangunhardjana, 1986)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Preparation</i> 2. <i>Concentration</i> 3. <i>Incubation</i> 4. <i>Illumination (included verification)</i>

Di studio desain interior, tahapan proses kreatif mengacu pada pemikiran Campbell & Olson. Pada tahap persiapan (*preparation*), aktivitas yang dilakukan adalah pemanasan (*warming-up*) dengan eksplorasi data, yang lebih dikenal dengan istilah ‘merangsang munculnya gagasan’. Tujuannya adalah meningkatkan pemikiran dan sikap kreatif dalam arti sikap belajar yang berbeda, lebih bebas, terbuka dan tertantang untuk berperan-serta secara aktif dengan memberanikan diri dan senang memberikan sebanyak mungkin gagasan. Karena gagasan merupakan keadaan penuh dengan ketegangan yang sempurna, dimana tidak ada apapun yang cenderung kepada kepastian, tidak ada sifat khusus apapun yang dinyatakan, dalam keadaan mana, oleh karenanya, segalanya nampak bebas (Isadora Duncan dalam Ghiselin, 1983:10). Selain itu, gagasan kreatif dapat muncul dari banyak gagasan, meskipun tidak semua yang dikombinasikan menghasilkan gagasan baru yang baik. Cara berpikirnya sendiri disebut dengan berpikir divergen dan dapat dirangsang dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang mendorong ungkapan pikiran dan perasaan yang terbuka (*open-ended thoughts and feeling*) dengan ‘kata kerja manipulatif’, membantu seseorang dalam mengembangkan gagasan kreatif dengan melihat hubungan-hubungan baru, memanipulasi informasi dan gagasan untuk menghasilkan ide-ide yang orisinal, kalimat yang sering digunakan contohnya bagaimana seandainya.....(mengganti

atau *substitute*), apa yang perlu ditambah? ukurannya? (memperbesar atau *magnify*)? (Kiswandono, 2000).

Pada tahap pemunculan gagasan ini, pembimbing hanya memberikan sumbangsaran (*brainstorming*), karena gagasan merupakan keadaan ketegangan kacau balau yang mengandung daya khayal yang mendahului perumunan induktif yang berhasil (Alfred North Whitehead dalam Ghiselin, 1983:10), sehingga fasilitator dilarang melarang, memberi kebebasan dalam memunculkan gagasan sebanyak mungkin, membuat kombinasi dan merangsang untuk peningkatan gagasan dengan pertanyaan-pertanyaan yang memacu gagasan (*idea spurring question*). Dari kegiatan ini bisa terlihat orientasi kegiatan adalah *student centered*.



Gambar 3. Tutor berperan sebagai fasilitator yang membantu merangsang keluarnya gagasan (Sumbangsaran)

Setelah tahap pemunculan gagasan, tahapan selanjutnya adalah konsentrasi (*concentration*). Terjadi pengungkapan dari pengertian yang tumbuh secara kritis, yang secara sadar dan rasional, dengan mempergunakan segala kemahiran dan pengertian, memikirkan dengan sepenuhnya, terserap dalam problema yang sudah ditetapkan. Tahap ini merupakan waktu pemusatan perhatian, waktu menimbang-nimbang, waktu menguji, waktu awal untuk mencoba dan mengalami gagal, *trial and error*, sehingga sadar tentang segala implikasi dan kemungkinan perkembangan dari gagasan.

Yang ketiga adalah tahap inkubasi (*incubation*) yaitu dengan mengambil waktu sejenak untuk meninggalkan perkara, istirahat, waktu santai, saat dimana peserta didik dibebaskan dari kerutinan berpikir. Tahap inkubasi menurut Kiswandono yakni melepaskan diri untuk sementara dari masalah yang dihadapi (*cooling down*), dalam arti bahwa ia tidak secara sadar dan sengaja memikirkannya, tetapi ‘mengeramnya’ dalam

alam pra-sadar, untuk kemudian timbul suatu pemahaman serta kematangan terhadap ide awal. Sebagaimana nyata dari analisis biografi maupun laporan-laporan tokoh-tokoh seniman dan ilmuwan, tahap ini penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi (Kiswandono, 2000). Pada tahap ini peserta didik dibebaskan dari pelatihan di studio, instruksi diarahkan agar peserta didik dapat merenung, misalnya semua gambar tidak boleh dibawa pulang, disimpan di studio, setelah keluar dari ruangan, silakan bersantai, lupakan!, tidur saja! atau dengarkan musik!

Tahap selanjutnya yakni iluminasi (*illumination*): *HEUREKA!*.... '*Heureka* (telah saya temukan)!', ucapan Archimedes ini merupakan metode berpikir heuristik; kunci dari proses perancangan dalam desain, yang menggunakan analogi dan hipotesis, dengan menggunakan metode alternatif pemecahan masalah. Tahap AHA ketika segalanya jelas, mendapatkan ide gagasan, pemecahan masalah, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru, muncul gagasan hasil penggabungan informasi yang didapat dari tahap eksplorasi (pengayaan informasi), kemudian diwujudkan dalam gambar atau maket model, dalam hal ini peserta didik dituntut berpikir alternatif, bersikap fleksibel, dan mau selalu mengembangkan atau merubah gambar atau desain mereka.

Tahapan terakhir proses berpikir kreatif adalah verifikasi (*verification*), tahapan dimana peserta didik menghadapi dan memecahkan masalah-masalah praktis sehubungan dengan perwujudan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru. Tahapan ini merupakan perbaikan dari perwujudan dan tanggung jawab terhadap hasil produk kreatif. Diseminasi dari perwujudan produk kreatif untuk diteruskan kepada masyarakat yang lebih luas terjadi setelah perbaikan dan penyempurnaan terhadap karyanya itu berlangsung. Seperti menghubungi, meyakinkan dan mengajak orang, menyusun rencana kerja dan melaksanakannya.

Tahapan-tahapan tersebut di atas diterapkan dalam kegiatan kerja desain menyesuaikan kemampuan masing-masing peserta didik, dengan memperhatikan perbedaan tingkatan antara pemula dan tingkat lanjutan.

SIMPULAN

Tindakan kreatif yang muncul selama proses perancangan desain, merupakan keunikan dari faktor internal dari pribadi masing-masing peserta didik. Dengan

kemampuan imajinasinya, peserta didik dan pendidik harus terus tumbuh kembang dalam menarik kesimpulan, mampu menyelesaikan problema dengan menciptakan kemungkinan-kemungkinan dalam mengatasi masalah yang akan datang, saling menciptakan lingkungan yang kondusif (faktor eksternal), mampu menjawab tantangan, kritis, kreatif, dan inovatif sesuai dengan bidangnya masing-masing, dalam kondisi budaya yang berwawasan nasional, regional dan global. Dalam hal ini, apapun metode belajar mengajar yang digunakan, yang terpenting adalah dalam pelaksanaannya menjamin pengembangan kreativitas, seiring dengan tujuan kemampuan yang akan dicapai (kognitif, afektif, dan psikomotorik).

Selain itu, perkembangan profesionalisme di bidang desain interior merupakan konsekuensi dari masalah bidang ilmu desain interior yang dirasakan sebagai tuntutan persoalan keilmuan, teknis dan estetis, yang semakin berkembang, mengglobal, dan menjawab tuntutan teknologi. Tegasnya, peranan perguruan tinggi dalam berbagai revolusi kreatif menjadi amat penting, utamanya dengan tuntutan profesionalisme bidang desain interior di era globalisasi, abad 21, abad interkoneksi antara kecepatan, kompleksitas, dan ketidakpastian.

REFERENSI

- Arifin, Lilianny S. 2002. *The Design Studio : The Role of Creativity in Design Process*, Departement of Architecture, Faculty of Civil Engineering and Planning, Petra Christian University, Surabaya.
- Buchori, Imam. 2000. *Refleksi Seni Rupa Indonesia : Perlunya Seni Pada Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ghiselin, Brewster., 1983. *Proses Kreatif*. Jakarta: Gunung Jati.
- Kiswandono, Istiawati. 2000. *Teknik-teknik Kreatif : Sebuah Sarana Aplikatif Bagi Pengembangan Pola Pikir Kreatif*. Jurusan Desain Interior FSD-UK Petra, Surabaya.
- _____, 2000. *Proses Belajar Mengajar di Studio : Pendekatan Menuju Studio Pendek 4 Jam*. Jurusan Desain Interior FSD-UK Petra, Surabaya.
- _____, 2000. *Readers: Bagaimana Memberikan Kritik*, Jurusan Desain Interior FSD-UK Petra, Surabaya.

- _____, 2000. *Belajar dan Mengajar Kreatif*, Jurusan Desain Interior FSD-UK Petra. Surabaya.
- Munandar, SC Utami. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Popper, Karl R. 1979. *The Growth of Scientific Knowledge*. Frankfurt : Vittorio Klostermann.
- Rofi'uddin, Ahmad. 2000. *Model Pendidikan Berpikir Kritis-Kreatif untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Bahasa dan Seni, Vol. 28, No. 1, (72-93). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Semiawan, Conny R. *et. al*. 1999. *Dimensi Kreatif dalam Filsafat Ilmu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Widagdo, 1993. *Desain, Teori dan Praktek*. Jurnal Seni, Vol. III, No. 03, (31-48) Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- _____, 2001. *Desain dan Kebudayaan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.